

## **Zur Ausstellung Wunderkammern - Wunderkisten im Jugend Museum**

Petra Zwaka

Das Herzstück des 1994 eröffneten Jugend Museums mitten im Berliner Bezirk Tempelhof-Schöneberg ist die Ausstellung „Wunderkammern - Wunderkisten“. Hier macht sich das Museum selbst zum Thema: Es geht um das Sammeln und den Wert des Bewahrens, es geht um das Entdecken und Forschen und die Suche nach den verborgenen Bedeutungen alter Dinge für heutiges Leben. In 27 übermannsgroßen gelben Transportkisten sind historische Objekte und Dinge der Alltagskultur und Stadtgeschichte aus zwei Jahrhunderten arrangiert. Die meisten Objekte sind nicht hinter Glas, sondern dürfen berührt werden.

Das Anliegen der Ausstellung ist es, eine Atmosphäre oder Lernsituation zu schaffen, in der durch die Begegnung mit authentischen Objekten Kommunikation entstehen kann. Wir wollen die Vorstellungskraft der Kinder anregen und ihre Neugierde für die Objekte und ihren ursprünglichen Verwendungszusammenhang wecken. Die Begegnung mit den authentischen Objekten ist vielschichtig und enthält sinnliche, emotionale und intellektuelle Elemente. Die große Anzahl der Wunderkisten macht es von vornherein unmöglich, sich alles intensiv anzuschauen. Eine Auswahl muss (und soll) getroffen und die Besucher ermuntert werden, sich vom eigenen Tempo und den eigenen Interessen leiten zu lassen.

Das Ausstellungskonzept nimmt die alte Idee der fürstlichen Kunst- und Wunderkammern auf, in denen seit dem Mittelalter die unterschiedlichsten Exponate zusammengetragen wurden - in dem Versuch, über die Dinge die Welt zu begreifen. Auch die „Schätze“ des Jugend Museums entstammen disparaten Zusammenhängen und vereinigen Kostbares, Wundersames und Alltägliches. Die Ausstellungsinstallation ist wie ein begehbares Buch konzipiert, ein vielfältiger Handapparat, dessen Kapitel einzeln zu lesen und für eigene Nachforschungen zu benutzen sind.

Die Objekte werden in den Wunderkisten ästhetisch so präsentiert, dass die Momentaufnahme eines historischen Alltagsbildes entsteht, ohne aber den geringsten Versuch zu unternehmen, historischen Alltag „lebensecht“ zu rekonstruieren oder zu inszenieren. Die Distanz des Betrachters bleibt gegenwärtig und soll vor allem jugendliche Besucher zu Benutzern der Ausstellung machen und sie ermuntern, die alte Sprache der Dinge zu entziffern. Viele bergen Gebrauchsspuren ihrer Vorbesitzer, die wie ein Rätsel entschlüsselt werden können. Sammelsurien von

Merkwürdigkeiten entpuppen sich als Gebrauchsgegenstände von früher, scheinbar Unbedeutendes erzählt von vergessenen Lebenswelten und Lebensformen. In jeder Kiste gibt es einen kurzen, aber informativ gehaltenen Text. Hier kann man mehr über die Geschichte einzelner Objekte erfahren, in welchem Zusammenhang sie zueinander stehen und manchmal auch, wie sie in das Museum gelangt sind.

Dann kann die Spurensuche losgehen. Da stößt man zunächst auf Kisten, die ungewöhnliche Sammlungen zeigen: „Herr M. sammelt Staubsauger“ ist neben einem Arrangement von Staubsaugern aus mehreren Jahrzehnten zu lesen. Die Besucher erfahren von der Leidenschaft des Sammlers und dem Glück des Jugend Museums, das die Bekanntschaft mit Herrn M. pflegt. In der Reihung der verschiedenen Modelle lassen sich Formen und Funktionen der alten Geräte in Ruhe studieren. „Vor dem Müll gerettet - ein Hausmeister ruft das Museum an“ ist die Überschrift einer anderen Kiste, die voller Pflanzentafeln, physikalischer Instrumente und ausgestopfter Vögel ist. Wer aufmerksam ist, entdeckt unter den ausgemusterten Schulmaterialien Gegenstände aus der deutschen Kolonialzeit, wie das Gehörn eines Kudu-Bullen oder einen afrikanischen Speer.

Einen Raum weiter gibt es Kisten mit Themen wie: Wohnen im 19. Jahrhundert im Vorder- und im Hinterhaus, das Wachsen der Stadt mit Gas, Wasser und Licht. Kiste No. 1 erzählt anhand einiger weniger überlieferter Dokumente und Objekte die Geschichte einer Räuberbande von 1810, deren Anführer auf dem Scheiterhaufen endeten - die letzte Verbrennung in Preußen. Im Mittelpunkt steht die authentische Pfeife eines Bauern, die zur Verhaftung des Räuberhauptmannes führte.

Eine Kiste leitet zu einem Thema, das aus dem Leben von Kindern eher ausgespart bleibt: „Tod und Sterben“. So wie Leben und Tod in jeder Kultur untrennbar miteinander verbunden sind, ist das Thema „Vergänglichkeit“, gegenwärtiger Bestandteil jedes historischen Museums. „Was bleibt?“ wird deshalb der Betrachter in der Überschrift gefragt und mit einem echten menschlichen Skelett (aus der Schulsammlung), dem Leichenbrand eines Kindes, der skelettierten Mäuseleiche in einer metallenen Falle (vom Trödelmarkt) konfrontiert. Bearbeitete Fotografien des Künstlers Arnulf Rainer zeigen erstarrte Gesichter toter Menschen. Eine historische Aufnahme von 1910 stellte einen im privaten Kreis aufgebahrten toten Mann dar. Darunter ist die Totenmaske eines Prominenten angebracht.

### **Projekttag mit Schülern in der Ausstellung**

Das Jugend Museum Schöneberg pflegt eine intensive Zusammenarbeit mit Berliner Schulen. Für den Besuch der laufenden Ausstellung gibt es ein spezielles Angebot für Grundschulen an (ab Klasse 4). Ein Projekttag dauert in der Regel 5 Stunden und

beginnt mit einer Zeitreise in die Zukunft. Die Kinder werden außerhalb der Ausstellungsräume von einer Mitarbeiterin des Museums empfangen und durch eine dunkle Schleuse in einen futuristisch hergerichteten Raum geführt. Dort sitzt eine „Archivarin“ im Jahr 2105 und versucht, Dinge von vor hundert Jahren zu katalogisieren: das Rad eines Rollerblade, eine Kassette, eine Barbie, ein Überraschungsei. Die ihr zur Verfügung stehenden Hilfsmittel reichen zur Identifikation der „historischen“ Objekte nicht aus, sie ist auf die Hilfe der Kinder angewiesen. Als Experten können diese mit der Frau aus der Zukunft Kontakt aufnehmen und ihr behilflich sein.

Diese kleine theatralische Inszenierung ist der Einstieg in die Ausstellung und macht auf Anhieb verständlich, worum es geht: Was können Dinge über vergangene Zeiten erzählen? Wo sind Experten nötig, die Auskunft geben können, welche Hilfsmittel stehen darüber hinaus zur Verfügung? Und nicht zuletzt: Wie kommen die Objekte ins Museum? Für die Dauer ihres Aufenthaltes sollen die Kinder zu „Museumsmitarbeitern“ gemacht werden, die uns dabei helfen, historische Fundstücke zu untersuchen, zu befragen, historisch einzuordnen und sie spielerisch in einen historischen Kontext zu stellen.

Nach der Einführung teilen sich die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen auf und gehen mit dem Auftrag durch die Ausstellung, die Inhalte der Wunderkisten näher zu erkunden und in eine der 27 Kisten näher einzusteigen.

In der zweiten Phase des Ausstellungsbesuchs wird der das Kellerarchiv miteinbezogen. Denn nicht alle in den „Wunderkisten“ gezeigten Objekte geben ihr Geheimnis einfach preis. In der „Gebrauchsanweisung“ zur Ausstellung ist zu lesen -: „Bei vielen Texten gibt es ein Symbol. Dieses Symbol ist ein Zeichen mit einer Zahl. Es bedeutet: Geh' ins Kellerarchiv. Dort gibt es kleine gelbe Kisten mit den gleichen Zahlen. Forche dort weiter!“ Jede dieser kleinen Kisten im Keller birgt wiederum authentische Objekte zum Anfassen und Untersuchen. Eine Inventarliste in der kleinen Kiste dient - wie in einem richtigen Archiv - der Orientierung und der Rücksortierung. Wer noch mehr wissen will, bedient sich eines eigens für Kinder und Jugendliche aufbereiteten historischen Archivs, das nach Stichworten aus der Alltags- und Kulturgeschichte sortiert ist. Hier finden sich nicht nur Begriffe, sondern auch Erklärungen von historischen Ereignissen und Zusammenhängen.

Unter der Anleitung von Theater-, Kunst- und Medienpädagogen entscheiden die Schülerinnen und Schüler im dritten Teil des Ausstellungsbesuchs, ob sie eine ganz Kiste (eine große oder eine kleine) oder auch nur ein Objekt „zum Sprechen“ bringen wollen. Wir legen viel Wert darauf, dass jedes Kind dabei eine individuelle Ausdrucksform für seine Erfahrungen bei der Museums- und Geschichtsarbeit findet. Je nach Neigung können die Schüler aus verschiedenen Angeboten wählen,

entsprechend ausgestattete Werkstatträume bieten Entfaltungsraum für gegenständliche Tätigkeiten, Rollenspiele und Theater sowie eine mediale Artikulation für die Erlebnisse in der Ausstellung.

Am Ende jedes Projekttages stellen sich die Gruppen ihre Ergebnisse gegenseitig vor. Die Kinder erfahren nicht nur, welche Geschichten sich hinter den anderen Kisten verbergen könnten, sondern auch wie vielfältig die eigenen Erfahrungen zum Ausdruck gebracht werden können.

### **Die Objekte und die Imagination**

Die authentischen Objekte, die von den Kindern nicht nur als „alt“ oder „schön“ wahrgenommen werden, sondern auch Anreize für weitere Aktivitäten geben sollen, dienen als Ausgangspunkt für die Imagination authentischer Situationen. Im tätigen Aneignungsprozess treten sie dabei oft wieder in den Hintergrund und werden durch eigene kreative Vorstellungen der Kinder ergänzt oder ersetzt.

Ein wichtiger Bestandteil unserer museumspädagogischen Arbeit in den Wunderkammern sind gegenständliche Aktivitäten. Hier gibt es unter anderem das Angebot, eine kleine „Wunderkiste“ nach eigenen Vorstellungen zu gestalten und mit verschiedenen handwerklichen/künstlerischen Techniken (Zeichnen, Malen, Collagieren, Umgang mit Werkstoffen wie Holz, Stoffen, Knete), Gelerntes sichtbar und kommunizierbar zu machen. Die Aufgabe, auf minimalem Raum - das kann ein Schuhkarton oder eine Zigarrenkiste sein - eine Geschichte darzustellen, stellt eine große Herausforderung für die Kinder dar. Denn es geht bei dem entstehenden Produkt nicht allein um den technischen Prozess der Herstellung, sondern um die inhaltliche Interpretation und visuelle Umsetzung der wahrgenommenen musealen Dinge.

Ein historisches Objekt kann eine Fülle von Informationen enthalten, die sich erschließen, je nachdem wie sie abgefragt werden. Die Offenheit der Lernsituation ist eines der qualitativen Merkmale der Ausstellungspräsentation. Die begleitenden Pädagogen/innen gehen von den Interessen der Kinder aus und moderieren den Dialog mit den musealen Objekten.

In der Ausstellung gibt es eine Wunderkiste, in der ein abgenutzter Tenniskoffer mit verschiedenen Gebrauchsgegenständen aus der Zeit der Dreißiger bis Fünfziger Jahre zu entdecken ist. Der Koffer gehörte einer alten Dame, die darin persönliche Erinnerungsstücke, wie einen Tennisschläger, Stickzeug, Schreibutensilien, bewahrt und sie nun dem Jugend Museum zur weiteren Verwendung geschenkt hat. Im Archivkeller befindet sich eine weitere kleine Kiste zu dem Thema, in der Reste eines anderen Nachlasses zu finden sind. Diese wurde aus einer Mülltonne geborgen, nachdem Nachlassverwalter die Wohnung einer gestorbenen Frau ausgeräumt hatten. Viele Schüler wählen den authentischen Koffer zur Imagination einer eigenen

Szene/Episode. Häufig stellen sich die Schüler eine Situation vor, wie ein alter Mensch auf dem Speicher einen Koffer mit Erinnerungsstücken findet und sich in die längst vergangene Jugendzeit zurückversetzt fühlt. Offensichtlich weckt dieses private Sammelsurium verwahrter Erinnerung bei den Kindern Assoziationen zu den Schatzkästchen zu Hause, den eigenen oder denen der Eltern und Großeltern -. Im Museum entwickeln die Schüler eine kurze prägnante Spielszene, in der sie um den Koffer herum eine Geschichte entwickeln. Um im Spiel möglichst nah an die historische Wirklichkeit zu kommen, sollen sich die Kinder zusätzlich im Archiv sachkundig machen. Dort können sie anhand von weiteren Fotos, Büchern und Gegenständen mehr darüber herausfinden, wie die Menschen vor 100 Jahren gelebt haben, wie sie aussahen, welche Probleme sie damals hatten. Dieses neu erworbene Wissen bildet auch die Grundlage für die Auswahl der Requisiten und die „stilechte“ Gestaltung der Bühne. Im gesamten Spielprozess geht es darum, sich einen eigenen Zugang zur Geschichte zu erschließen, sich selbst in der Geschichte wieder zu finden, Geschichte machen zu können.

Die Neugierde der Kinder wird ausgelöst durch einzelne authentische Objekte in der Ausstellung, bekannte oder fremde, interessante oder kuriose. Fragen und Vorstellungen entstehen, die vertieft, erweitert ergänzt werden können. Dabei geht es nicht um Wissenserwerb, sondern um Verstehen, nicht um Information, sondern um Erlebnisse und Erfahrungen, die die Kinder in ihrer eigenen Lebensrealität nicht unmittelbar machen können. Hierzu macht das Jugend Museum Schöneberg ein Angebot und sein größtes und wichtigstes Potential ist seine museale Sammlung.

#### Literatur

Macrocosmos in Microcosmo. Die Welt in der Stube. Zur Geschichte des Sammelns 1450 bis 1800, hrsg. von Andreas Grote, Opladen 1994 (Berliner Schriften zur Museumskunde, Bd. 10)

„ohne Titel. Sichern unter...“ Unbeständige Ausstellung der Bestände des Werkbundarchivs. Ausstellung im Martin-Gropius-Bau in Berlin, 1995, hrsg. vom Werkbund-Archiv, Museum der Alltagskultur des 20. Jahrhunderts, Berlin 1995  
Klaus Weschenfelder/Wolfgang Zacharias, Handbuch der Museumspädagogik, Düsseldorf 1981

Überarbeiteter Beitrag aus: Kunst + Unterricht, Heft 244, August 2000